



## LOS CREDOS INFERIORES

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Genestealer Cults. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

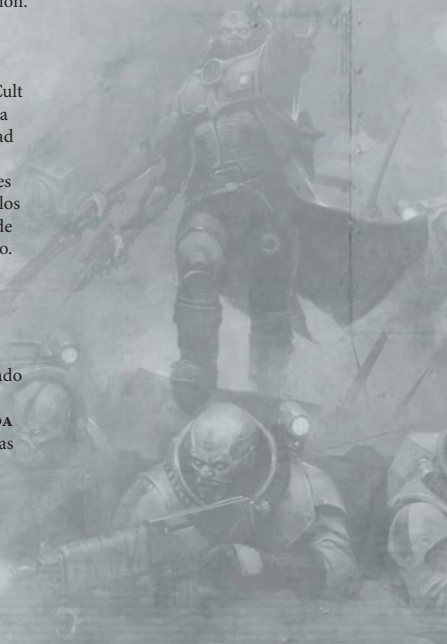
### CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <CULTO>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

#### <CULTO>

Todos los Genestealer Cultists pertenecen a un culto. Si una hoja de datos Genestealer Cult no especifica a qué culto pertenece, tendrá la clave <CULTO>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué culto pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <CULTO> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu culto elegido.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Acolyte Iconward en tu ejército y hubieras decidido que pertenece a la Hélice retorcida, su clave de facción <CULTO> cambiaría a **HÉLICE RETORCIDA** y su habilidad Estandarte sagrado del culto diría “Los chequeos de moral realizados por unidades **HÉLICE RETORCIDA** amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.”



# PATRIARCH



Un Patriarch es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras aceradas monstruosas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Patriarch</b>	9"	2+	5+	1	1	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras aceradas monstruosas	Combate	Combate	Port.	4+	7+	-

## HABILIDADES

**Ídolo viviente.** Los chequeos de moral realizados por unidades <CULTO> amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**Telepatía de progenie.** Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades <CULTO> GENESTEALER mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad <CULTO> amiga con esta habilidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, GENESTEALER, PATRIARCH

# MAGUS



4



Un Magus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de fuerza de Magus.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Magus	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de fuerza de Magus	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## HABILIDADES

**Líder espiritual.** Las unidades <CULTO> amigas pueden usar el atributo Liderazgo de esta unidad en lugar del suyo mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**Psíquico experto.** Una vez por batalla, al final de la fase de órdenes, puedes revisar tu mazo de Recursos de mando y robar un Recurso de mando Genestealer Cults a tu elección que sea un poder psíquico, o la carta Negar a la bruja o Voluntad de adamantio. Añade la carta robada a tu mano y a continuación baraja el mazo de Recursos de mando y sitúalo boca abajo.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, MAGUS

# PRIMUS



Un Primus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de élite del culto.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Primus	6"	2+	3+	1	1	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de élite del culto	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

## HABILIDADES

**Demagogo del culto.** Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades <CULTO> mientras se encuentren a 6" o menos de alguna unidad <CULTO> amiga con esta habilidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PRIMUS

# ACOLYTE ICONWARD



Un Acolyte Iconward es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garra acerada.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Acolyte Iconward</b>	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garra acerada	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

## HABILIDADES

**Estandarte sagrado del culto.** Los chequeos de moral realizados por unidades <CULTO> amigas se superan automáticamente mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**Nexo de devoción.** Las unidades **LIGERAS** <CULTO> tienen la habilidad Ignorar daño (6+) mientras se encuentren a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ACOLYTE ICONWARD



# ABOMINANT



4



Un Abominant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: almádena de energía.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Abominant	6"	3+	6+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Almádena de energía	Combate	Combate	Port.	6+	7+	-

## HABILIDADES

### Ignorar daño (6+)

**El elegido.** Cuando se obtiene un resultado para impactar de 6+ sin modificar en un ataque realizado con armas de combate por una unidad **ABERRANT** <CULTO> a 6" o menos de cualquier unidad <CULTO> amiga con esta habilidad, dicho ataque obtiene 2 impactos en lugar de -1. Haz tiradas para herir separadas por cada impacto.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, ABERRANT, ABOMINANT

# JACKAL ALPHUS



5



Un Jackal Alphas es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rifle de francotirador Jackal, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Jackal Alphas	14"	3+	2+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle de francotirador Jackal	Armas ligeras	36"	Port.	8+	8+	Francotirador
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## HABILIDADES

### Sigilo

**Objetivo prioritario a la vista.** Cuando se escoge el Destacamento de esta unidad para llevar a cabo una orden, antes de que se realice ninguna acción, elige una unidad enemiga visible y a 36" o menos de esta unidad. Hasta el final de turno, suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas a distancia por unidades <CULTO> amigas a 6" o menos de esta unidad si esos ataques tienen como blanco la unidad elegida. Una unidad enemiga sólo puede ser afectada por esta habilidad una vez por turno.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, MOTORISTA, PERSONAJE, JACKAL ALPHUS

# ACOLYTE HYBRIDS

**3**

Unos Acolyte Hybrids son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: armas de Acolyte, garras aceradas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Acolyte Hybrids (5 miniaturas)</b>	6"	3+	4+	1	1	6	10+
<b>Acolyte Hybrids (10 miniaturas)</b>	6"	3+	4+	2	2	6	10+
<b>Acolyte Hybrids (15 miniaturas)</b>	6"	3+	4+	3	3	6	10+
<b>Acolyte Hybrids (20 miniaturas)</b>	6"	3+	4+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Carga de demolición	Pesada	6"	1	6+	4+	Un sólo uso
Armas de Acolyte	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Taladro pesado de roca	Combate	Combate	1	8+	5+	-
Sierra pesada de roca	Combate	Combate	1	5+	8+	-
Garra aceradas	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que formen parte de esta unidad, también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 carga de demolición, 1 taladro pesado de roca, 1 sierra pesada de roca.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, ACOLYTE HYBRIDS



# NEOPHYTE HYBRIDS



5



Unos Neophyte Hybrids son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: armas rapiñadas, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Neophyte Hybrids (10 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	2	2	6	8+
<b>Neophyte Hybrids (20 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	4	4	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Láser de minería	Pesada	36"	1	10+	6+	-
Cañón sísmico	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Armas rapiñadas	Armas ligeras	24"	Port.	9+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes armas en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 ametralladora pesada, 1 láser de minería, 1 cañón sísmico.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, NEOPHYTE HYBRIDS

# BROOD BROTHERS INFANTRY SQUAD



3



Una Brood Brothers Infantry Squad es una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Puede incluir 1 miniatura Weapons team en lugar de 2 otras miniaturas (**Potencia de unidad +1**). Está equipada con: rifles láser, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Brood Brothers Infantry Squad (9/10 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	2	2	6	10+
<b>Brood Brothers Infantry Squad (19/20 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	4	4	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Mortero	Pesada	48"	1	8+	10+	Barrera artillera
Rifles láser	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad contiene una miniatura weapons team, también debe estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón automático, 1 bólder pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 mortero.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, BROOD BROTHERS INFANTRY SQUAD

# HYBRID METAMORPHS



4



Unos Hybrid Metamorphs son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: armas de Metamorph (disparo), armas de Metamorph (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hybrid Metamorphs (5 miniaturas)	6"	3+	4+	1	1	6	10+
Hybrid Metamorphs (10 miniaturas)	6"	3+	4+	2	2	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Metamorph (disparo)	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Armas de Metamorph (combate)	Combate	Combate	x3	7+	8+	-

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, HYBRID METAMORPHS

# ABERRANTS



5



Unos Aberrants son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 9). Está equipada con: armas de Aberrants.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Aberrants (5 miniaturas)	6"	3+	6+	1	2	6	10+
Aberrants (10 miniaturas)	6"	3+	6+	2	4	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Aberrants	Combate	Combate	x2	5+	7+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, ABERRANTS

# PURESTRAIN GENESTEALERS



5



Unos Purestrain Genestealers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 10**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 15**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 20**). Está equipada con: garras de Purestrain.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Purestrain Genestealers (5 miniaturas)</b>	9"	3+	-	1	1	7	9+
<b>Purestrain Genestealers (10 miniaturas)</b>	9"	3+	-	2	2	7	9+
<b>Purestrain Genestealers (15 miniaturas)</b>	9"	3+	-	3	3	7	9+
<b>Purestrain Genestealers (20 miniaturas)</b>	9"	3+	-	4	4	7	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras de Purestrain	Combate	Combate	x3	6+	8+	-

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, GENESTEALER, PURESTRAIN GENESTEALERS



# CLAMAVUS



3



Un Clamavus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Clamavus</b>	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## HABILIDADES

**Sistema interferidor.** Las unidades enemigas que lleguen como refuerzos usando la habilidad Golpe en profundidad no pueden desplegar a 12" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CLAMAVUS

# LOCUS



3



Un Locus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: fillos de Locus.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Locus	6"	2+	3+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Filos de Locus	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

**Guardespaldas incuestionable.** Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE LIGERO <CULTO>** a 6" o menos de esa unidad; retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** y sitúalos junto a esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, LOCUS

# SANCTUS



3



Un Sanctus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rifle de francotirador silenciador, garras de Familiar.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Sanctus</b>	6"	2+	2+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rifle de francotirador silenciador	Armas ligeras	36"	Port.	8+	10+	Francotirador
Biodaga de Sanctus	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Garras de Familiar	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 rifle de francotirador silenciador, esta unidad puede estar equipada con 1 biodaga de Sanctus.

## HABILIDADES

Infiltradores

**Asesino del culto.** Esta unidad no puede ser un SEÑOR DE LA GUERRA.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, SANCTUS

# KELERMORPH



4



Un Kelermorph es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: revólveres Liberator, cuchillo de Cultist.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Kelermorph</b>	6"	3+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Revólveres Liberator	Armas ligeras	12"	x2	8+	10+	-
Cuchillo de Cultist	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

## HABILIDADES

**Héroe popular.** Si esta unidad hiere con éxito a una unidad enemiga con sus revólveres Liberator, hasta el final del turno, repite las tiradas para impactar de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por unidades **INFANTERÍA <CULTO>** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, KELERMORPH

# NEXOS



Un Nexos es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Nexos</b>	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## HABILIDADES

**Coordinador estratégico.** Si alguna unidad amiga con esta habilidad está en el campo de batalla al inicio del paso Generar Recursos de mando, generas un Recurso de mando adicional.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, NEXOS



# BIOPHAGUS



2



Un Biophagus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: agujón inyector.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Biophagus	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Agujón inyector	Combate	Combate	Port.	5+	12+	-

## HABILIDADES

**Mejora genómica.** Al inicio de la fase de acción, puedes mejorar una unidad **ABERRANT <CULTO>** amiga a 1" o menos de esta unidad. Suma 1 al atributo Ataques de esa unidad hasta el final de la batalla. Una unidad sólo puede ser mejorada una vez por batalla.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, BIOPHAGUS

# ACHILLES RIDGERUNNERS



6



Unos Achilles Ridgerunners son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 18**). Está equipada con: ametralladoras pesadas, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Achilles Ridgerunners (1 miniatura)</b>	14"	6+	4+	1	2	5	8+
<b>Achilles Ridgerunners (2 miniaturas)</b>	14"	6+	4+	2	4	5	8+
<b>Achilles Ridgerunners (3 miniaturas)</b>	14"	6+	4+	3	6	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Láser de minería pesado	Pesada	36"	1	9+	5+	-
Mortero pesado	Pesada	48"	1	7+	9+	Barrera artillera
Ametralladoras pesadas	Pesada	36"	x2	8+	10+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 láser de minería pesado, 1 mortero pesado, 1 lanzamisiles.

## HABILIDADES

Infiltradores

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, ACHILLES RIDGERUNNERS

# ATALAN JACKALS



4



Unos Atalan Jackals son una unidad formada por 4 miniaturas. Puede estar formada por 8 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Por cada 4 miniaturas que formen la unidad, puede incluir 1 miniatura 1 Atalan Wolfquad (**Potencia de unidad +1** por miniatura). Está equipada con: pistolas automáticas y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Atalan Jackals (4-5 miniaturas)</b>	14"	4+	4+	1	2	6	10+
<b>Atalan Jackals (8-10 miniaturas)</b>	14"	4+	4+	2	4	6	10+
<b>Atalan Jackals (12-15 miniaturas)</b>	14"	4+	4+	3	6	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador Atalan	Pesada	12"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Láser de minería	Pesada	36"	1	10+	6+	-
Pistolas automáticas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura Atalan Wolfquad que forme parte de esta unidad, también debe estar equipada con una de las siguientes armas: 1 incinerador Atalan, 1 ametralladora pesada, 1 láser de minería.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** LIGERA, MOTORISTA, ATALAN JACKALS

# CULT ARMOURED SENTINELS



3



Unos Cult Armoured Sentinels son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Cult Armoured Sentinels (1 miniatura)</b>	8"	4+	4+	1	1	5	6+
<b>Cult Armoured Sentinels (2 miniaturas)</b>	8"	4+	4+	2	2	5	6+
<b>Cult Armoured Sentinels (3 miniaturas)</b>	8"	4+	4+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 multiláser, 1 cañón de plasma.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, CULT ARMOURED SENTINELS

# CULT SCOUT SENTINELS



4



Unos Cult Scout Sentinels son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: pies blindados.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Cult Scout Sentinels (1 miniatura)</b>	9"	4+	4+	1	1	5	8+
<b>Cult Scout Sentinels (2 miniaturas)</b>	9"	4+	4+	2	2	5	8+
<b>Cult Scout Sentinels (3 miniaturas)</b>	9"	4+	4+	3	3	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	11+	12+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 multiláser.

## HABILIDADES

Infiltradores

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, CULT SCOUT SENTINELS



# CULT LEMAN RUSS



8



Un Cult Leman Russ es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla, bólter pesado, orugas trituradoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Cult Leman Russ</b>	<b>10"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Cañón nova eradicador	Pesada	36"	2	5+	9+	-
Cañón automático exterminador	Pesada	48"	2	6+	8+	-
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón de plasma	Pesada	36"	1	7+	7+	Sobrecarga
Cañón de batalla vanquisher	Pesada	72"	1	10+	4+	-
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas trituradoras	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de batalla, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón nova eradicador, 1 cañón automático exterminador, 1 cañón de batalla vanquisher.
- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 lanzallamas pesado, 1 cañón láser.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 lanzallamas pesados, 2 cañones de fusión, 2 cañones de plasma.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

## HABILIDADES

**Avance demoledor.** Cuando esta unidad realice una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria o ha movido una distancia inferior a la mitad de su atributo Movimiento este turno, dobla el atributo Ataques de su cañón de batalla, cañón nova eradicador, cañón automático exterminador y cañón de batalla vanquisher para esa acción.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, CULT LEMAN RUSS

# BROOD BROTHERS HEAVY WEAPONS SQUAD



3



Una Brood Brothers Heavy Weapons Squad es una unidad formada por 3 miniaturas. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Brood Brothers Heavy Weapons Squad (3 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón automático	Pesada	48"	1	8+	8+	-
Bólder pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Mortero	Pesada	48"	1	8+	10+	Barrera artillera
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón automático, 1 bólder pesado, 1 cañón láser, 1 lanzamisiles, 1 mortero.

## HABILIDADES

**Equipos de armas pesadas.** Para determinar qué miniaturas puede transportar una unidad, las miniaturas en esta unidad son equipos de armas.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BROOD BROTHERS

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, BROOD BROTHERS HEAVY WEAPONS SQUAD

# GOLIATH ROCKGRINDER



Un Goliath Rockgrinder es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: láser de minería pesado, ametralladora pesada, pala trituradora.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Goliath Rockgrinder</b>	<b>10"</b>	<b>4+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>8+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Incinerador de supresión	Pesada	12"	2	6+	9+	Infierno
Láser de minería pesado	Pesada	36"	1	9+	5+	-
Cañón sísmico pesado	Pesada	24"	2	7+	7+	-
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Pala trituradora	Combate	Combate	x2	7+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 láser de minería pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 incinerador de supresión, 1 cañón sísmico pesado.

## HABILIDADES

**Ignorar daño (6+)**

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **INFANTERÍA <CULTO>** amigas. Cada miniatura **PATRIARCH** ocupa la casilla de otras 5 miniaturas **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, GOLIATH ROCKGRINDER

# GOLIATH TRUCK



6



Un Goliath Truck es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: ametralladora pesada, cañón automático doble, chásis robusto.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Goliath Truck</b>	12"	6+	4+	1	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Cañón automático doble	Pesada	48"	2	8+	8+	-
Chásis robusto	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## HABILIDADES

Descubierto, Ignorar daño (6+)

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA <CULTO>**. Cada miniatura **PATRIARCH** ocupa la casilla de otras 5 miniaturas **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, GOLIATH TRUCK

# CULT CHIMERA



Un Cult Chimera es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter pesado, 2 Sistemas de rifles láser, multiláser, orugas acorazadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Cult Chimera</b>	<b>12"</b>	<b>6+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzallamas pesado	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Multiláser	Pesada	36"	1	6+	10+	-
Sistema de rifles láser	Armas ligeras	24"	1	8+	10+	Fuego rápido
Bólter tormenta	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas acorazadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 bólter pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.
- En lugar de 1 multiláser, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 bólter pesado, 1 lanzallamas pesado.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):  
1 ametralladora pesada, 1 bólter tormenta.

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **INFANTERÍA BLOOD BROTHERS** amigas. Cada miniatura equipo de armas ocupa la casilla de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, BLOOD BROTHERS

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CULT CHIMERA



# TECTONIC FRAGDRILL



3



Una Tectonic Fragdrill es una unidad formada por 1 miniatura. No puede desplegarse en un marcador de objetivo y debe desplegarse a más de 1" de cualquier otro rasgo de terreno. Después de que esta unidad sea desplegada se trata como Terreno defendible, y deja de considerarse una unidad a propósito de reglas.

## TERREMOTO SÍSMICO

Una vez por batalla, al inicio de la segunda fase de acción o posteriores, el jugador que desplegó este rasgo de terreno puede desatar un terremoto sísmico si hay alguna unidad **GENESTEALER CULTS** de su ejército a 1" o menos de este rasgo de terreno. Si lo hace, traza una línea recta imaginaria de 1mm. de grosor desde cualquier punto de un borde del campo de batalla a cualquier punto en otro borde del campo de batalla, de forma que cruce por este rasgo de terreno. Tira 1D6 por cada unidad sin la clave **VOLAR** y cada unidad guarnecida en un rasgo de terreno defendible que cruce esa línea; con un 5+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

**CLAVES DE FACCIÓN:** TYRANIDS, GENESTEALER CULTS

**CLAVES:** SECTOR MECHANICUS, TECTONIC FRAGDRILL